

SPAZI DI GIOCO NELLA TRAGEDIA: IL MONDO “ALTRO” IN ATTESA DELL’ORRORE

Già il pensiero antico aveva identificato l’attitudine elementare al gioco come necessità primaria di incanalare l’energia fisica esuberante e disordinata, che caratterizza ogni creatura giovane. L’impulso all’agitazione, al movimento scomposto, eccessivo e improvvisato, si traduce in un infantile contatto col mondo basato su attività destrutturate e prive di scopo, in cui l’essenziale è il movimento stesso, l’azione in sé, ben più che non l’effettivo giungere a un risultato dell’azione. Proprio dall’obbligo di contenere e normare questo flusso incontrollato della fisicità infantile nascono, secondo Aristotele, le diverse forme di controllo pedagogico: «I fanciulli devono avere qualcosa da fare, e per questo è perfetto il sonaglio di Archita, che si dà ai più piccoli perché, occupati con esso, non rompano niente delle cose di casa:¹ i bambini infatti non possono stare mai fermi. Per i più grandicelli, il sonaglio di Archita è l’educazione» (*Politica*, 8, 6, 1340b, 23-31). Ed è questa necessità incontenibile di movimento che già Platone aveva posto come origine prima non solo di ogni atto coreutico, ma anche della gioia stessa dello spettatore (*Leggi*, 2, 653d-657d): «Ogni creatura giovane non può star ferma col corpo o in silenzio con la voce, e sempre ha l’istinto di muoversi e gridare [...] ma per noi anziani è più decoroso starli a guardare, i giovani, lieti del loro gioco e della festa, perché la nostra agilità ormai è perduta. E non è forse per nostalgia di quella agilità, che mettiamo in palio premi per chi meglio risveglia in noi il ricordo della giovinezza?».

C’è, nel passo platonico, l’enucleazione di un elemento ben distinto, ossia la nostalgia del movimento, dell’energia, della fisicità potente, duttile e leggera: tema non comune,² nell’identificazione dello stato invidiabile dell’infanzia, che tradizionalmente poggia invece sul rimpianto di una peculiare disposizione non tanto fisica, quanto psichica, ossia quella spensieratezza e quella credulità, non più ricostruibili né consentite nell’età adulta. Nella tragedia è tema tipico e ricorrente la contrapposizione fra la leggerezza del bambino (che gli permette l’inconsapevolezza della vita e le finzioni del gioco), da un lato, e la pesantezza dell’esistenza adulta (che invece contro le illusioni è destinata a schiantarsi e disgregarsi); ed è tema, questo, che diventa elemento drammaturgico portante di situazioni d’attesa, immediatamente precedenti uccisioni o suicidi. Penso, ad esempio, all’incontro col figlio, che anticipa le ragioni di suicidio dell’Aiace sofocleo (i «lievi aliti» di cui ancora si può nutrire Eurisace, nella sua ignoranza di gioia e dolore, *Aiace*, v. 552 e ss.); penso alla leggerezza e alla separatezza del

¹ CAILLOIS 2000, pp. 32-33 inserisce fra le attività che contraddistinguono l’attitudine ludica profonda anche il particolare piacere della distruzione di giocattoli o manufatti propri o altrui; è quanto già compare in Omero, *Iliade*, 15, vv. 362-364, nell’immagine del bambino che costruisce castelli di sabbia e poi li distrugge con mani e piedi per puro divertimento.

² Ma che agisce certamente nella costruzione del personaggio di Tiresia nelle *Baccanti* euripidee.

neázon che Deianira contrappone all'assunzione di responsabilità adulta («la creatura nuova vive in recinti separati [...] dove fra gioie intatta sempre innalza la vita lieve», Soph., *Trachinie*, v. 144 e ss.); penso all'«incanto di parole», all'«inganno di favole» con cui Megara cerca di distrarre l'anima credula dei bambini, che Lico ha minacciato di uccidere, nella vana attesa del ritorno di Eracle (Eur., *Eracle*, vv. 75-77 e 98-100).¹

Alcuni spunti tragici sembrano però organizzati, in parallelo all'osservazione platonica, proprio sulle possibilità evocative del gioco come puro liberarsi di movimento spontaneo e incontenibile, sordinato nei gesti e vano nell'assurdità fantastica del suo scopo. È questo il caso, per esempio, dell'immagine del bambino che rincorre un uccello che vola, impiegata da Eschilo nel primo stasimo dell'*Agamennone* (vv. 355-487), per marcare poeticamente la vana pretesa di tener nascosta una colpa allo sguardo di Dike.² La meditazione dei vecchi del coro (vv. 385-398) è assai complessa. Paride è stato trascinato da una presunzione dissennata, da una cieca fiducia con cui Ate lo ha sedotto; ma la colpa riluce, e il colpevole è smascherato come una moneta falsa: è come un bambino che insegue vanamente un uccello che vola (*epei / diókei paĩs potanòn órvin*, vv. 393-394), il colpevole – ma sarà lui, invece, quando il suo gioco si trasformi in serio danno alla città, ad essere atterrito dal colpo inevitabile di Dike. Così inserita, pur nel suo fulmineo trascorrere, all'interno di un ragionamento sulla disposizione psichica del colpevole (che infantilmente s'affida a illusorie speranze di successo), l'immagine rivela il suo molteplice spessore. In essa convivono il puro piacere della corsa e dell'accelerazione; il senso di un movimento disordinato fino allo stordimento; la sfida con una difficoltà gratuita impossibile da superare; l'illusione irrazionale di una gara alla pari (con l'uccello, per il bambino; con Dike, per Paride).

Ma anche la sua funzione drammaturgica, oltre che metaforica, risulta chiara dall'analisi dei continui rimandi alla vacuità dell'esperienza infantile – colpevole, se erroneamente assunta anche dall'adulto quale metro di valutazione del reale –, che sostengono l'intero primo episodio e il primo stasimo. Quando Clitennestra porta in scena trionfante la notizia della caduta di Troia (pervenuta con il ponte di segnali di fuoco), all'incredulità del corifeo che la accusa di illudersi di fantasmi di sogno o di «parole non alate», la regina risponde sdegnata di non essere certo lei una bambina credula e sciocca (vv. 274-277). E ancora più avanti (ai vv. 479-482) il coro riprende la medesima immagine: «Chi è mai così bambino o così pazzo che si lasci infiammare da messaggi di fuoco, e subito dopo si abbatta deluso?». Tutto il primo stasimo s'innerva della contrapposizione tra la vuota leggerezza di sogni e fantasmi, di cui si sostanzia in Menelao il rimpianto di Elena, e la concreta pesantezza dei corpi dei guerrieri uccisi, ridotti anch'essi però all'inconsistenza della cenere dall'insensatezza dell'essere morti per una donna altrui. In tale contesto, quindi, l'immagine dell'inutile corsa infantile non rimane elemento isolato e accessorio, ma si inserisce in una più articolata compattezza di scelta drammaturgica.

¹ Sull'interpretazione dei vv. 75-77, cfr. anche il commento di BOND 1981, pp. 82-83 (per l'analisi semantica dei termini impiegati da Euripide).

² Dell'immagine FRAENKEL 1950, p. 206 (nel commento al v. 394) ha invece evidenziato la dimensione proverbiale.

La sinteticità dell’immagine eschilea, in cui il vano e pur serissimo inseguimento dell’uccello ha in sé il senso profondo dell’infanzia come confidenza con l’impossibile e come sfida alla pari con un mondo altro, è forse il modello che impronta nello *Ione* l’elaborato ritratto euripideo del bambino che vive come naturale terreno di gioco l’area sacra del santuario di Delfi. Il piccolo figlio della fortuna cresce giocando intorno agli altari (vv. 51-52) e mangiando qua e là le offerte votive; lo spazio sacro ‘separato’ (alle cui soglie si ferma la realtà normata dell’esistenza cittadina) per Ione è da sempre lo spazio del quotidiano. E del suo quotidiano fa parte integrante il bizzarro rapporto che, ormai ragazzo, ancora intrattiene con gli uccelli nel sagrato del tempio. Ai vv. 155-183, Euripide ritrae come puro gioco la minaccia dell’arco con cui Ione finge di cacciare i tanti diversi uccelli che insozzano la casa del dio (e che infatti prontamente ritornano). Non solo il ragazzo li rassicura che mai li ucciderà – dichiarando apertamente così che gioco è la caccia e gioco le minacce di morte; ma con loro dialoga inoltre come con compagni abituali («tu con quell’enorme becco [...] tu con quelle zampe rosse»), in quell’uguaglianza fra specie diverse che marca lo spazio magico del gioco e dell’infanzia.¹

L’immagine dell’uccello come naturale compagno di gioco ha in sé la potenza di alcuni tratti realistici che le consentono di riaffiorare costantemente nella tradizione poetica, a significare un mondo esclusivo, fuori dalle norme adulte o comuni. Penso naturalmente (spigolando!) al gioco di finti assalti col *passer* catulliano (*Carmina*, 2); o alla comunanza di vita del ragazzo con l’aquilotto – «come un fratello minore» – raccontata da Filarco (in Eliano, *De natura animalium*, 6, 29). Ma sorprende – forse – il ritrovare una scena che sembra derivare direttamente dal modello euripideo addirittura nel *De vita et miraculis sanctae Theclae* dello ps.-Basilio di Seleucia (2, 24, 15 e ss.).² Un bambino, giunto presso il santuario di S. Tecla in Seleucia per ottenere la guarigione da un male che lo rende quasi cieco, si mette a giocare con gli uccelli che popolano il sagrato per becchettare semi e avanzi (e si tratta, proprio come nello *Ione*, di un’area sacra e di uccelli di razze diverse): «Per scherzo e per gioco, il bambino a volte rincorreva ridendo un uccello, a volte invece ne era rincorso, suscitando risa e divertimento in tutti i presenti che lo guardavano. Ma a un certo punto una gru, disturbata nel suo pasto – ma certo per incarico della Santa stessa –, saltò addosso al bambino e gli perforò col becco l’occhio malato. Il bambino urlò, e le donne presenti si misero a gridare tutte insieme per l’improvvisa disgrazia...». Ma il prodigio invece è ormai compiuto; è proprio in questo modo che il bambino guarisce e ritrova la vista, e presto la notizia del miracolo di S. Tecla si diffonde in città.

In questo racconto gli elementi costruttivi si assommano in totale evidenza: gioco come pura liberazione di energia fisica esuberante; gioco che si svolge in luogo protetto e separato; gioco come realtà parallela in cui si annulla la diversità di specie, gioco

¹ Su questa scena, si veda anche la lettura di LEE 1997, p. 174.

² Ben nota, del resto, l’ampia conoscenza dei classici greci dell’autore della *Vita*; cfr. l’esame del reimpiego di Omero e dei tragici nella sezione dei miracoli in NARRO 2010, pp. 135-138, dove peraltro non viene preso in esame il possibile spunto dallo *Ione* euripideo.

come sfida alla pari nell'alternanza fittizia di ruolo fra inseguitore e inseguito,¹ gioco come spettacolo che delizia gli adulti astanti proprio per la sua natura di mondo svincolato dalle norme dell'esperienza reale. Persino l'esito finale è pienamente in linea con le regole del gioco, che si interrompe bruscamente e dolorosamente nel momento stesso in cui una delle due parti passa dalla finzione all'aggressione reale. Solo l'intervento miracoloso di S. Tecla può cancellare l'irruzione della realtà nella finzione, ripristinando a sua volta con la magia la natura magica del gioco.

Ancora a un'immagine di disordinata liberazione di energia fisica nel gioco fa ricorso Euripide nell'*Elettra*, nella scena del riconoscimento di Oreste da parte del vecchio servo (vv. 572-574): «EL. “Quale segno ha addosso, che mi possa convincere?” – VECCHIO. “La cicatrice sul sopracciglio! È il taglio che si è fatto una volta, nel cortile di casa: era insieme a te, rincorreva un cerbiatto, e cadde”». Se il modello tradizionale è certamente il riconoscimento di Odisseo da parte di Euriclea (*Odissea*, 19, vv. 386-475), opposte però sono le specificità del reimpiego euripideo. Qui non si tratta, come invece è nel lungo racconto della nutrice, di un giovane alle sue prime prove nel mondo degli adulti, già inserito nel 'gioco' virile e normato della caccia, e che viene ferito proprio uccidendo il cinghiale in una sfida di coraggio e abilità in cui già primeggia nel gruppo di cacciatori. L'Oreste che si ferisce è un bambino ancora molto piccolo. Il suo spazio non è quello selvatico e liminale della caccia, ma quello inclusivo e consueto della casa; con lui non sono giovani avversari da sfidare nella prova iniziatica, ma una sorella femmina altrettanto inetta; il suo inseguimento del cerbiatto non è una caccia, appunto, ma una corsa scomposta col cucciolo che vive con lui nello stesso spazio domestico, non vera preda, dunque, ma preda per finta, compagno di gioco che assume il ruolo di preda. Ritorna, come in Eschilo, il valore tradizionale di un movimento infantile sordinato e vano, che non può arrivare allo scopo e che anzi si origina proprio nell'impulso alla finzione: ogni bambino sa bene che mai potrà raggiungere un uccello che vola né un cerbiatto che corre, ma nel gioco la spinta della realtà fittizia, la norma del “come se”, possiedono una assoluta potenza imperativa all'azione. Come per il bambino di Seleucia, anche qui il gioco si interrompe bruscamente con l'improvviso irrompere della realtà vera. La caduta sgretola nel piccolo Oreste l'illusione di poter correre come un cerbiatto, annulla il ruolo di inseguitore giocosamente assunto.

È probabile infine che Euripide, nell'impiegare un'immagine di gioco infantile col cerbiatto quale origine dell'agnizione, voglia inserire un ulteriore tassello allusivo nella rete di rimandi drammaturgici e metaforici che in tutti e tre i tragici sempre organizza la vicenda di Oreste ed Elettra intorno alla contrapposizione colpevolezza degli adulti/innocenza dei giovani. Se una delle varianti tradizionali alla causa dell'ira di Artemide contro Agamennone è il suo tracotante orgoglio nell'uccisione di un cervo nel bosco sacro della dea (di cui è traccia ai vv. 566-569 dell'*Elettra* sofoclea), la scelta euripidea appare come un deliberato rovesciamento, che depotenzia gli elementi

¹ HUIZINGA 2002, p. 25 pone come elemento ludico fondante la necessità di uno spazio delimitato, separato, o consacrato, in cui possono essere in vigore le norme peculiari del gioco.

caccia, uccisione, colpa (che costruiscono la figura del padre) negli elementi gioco, finzione, innocenza (che costruiscono la figura del figlio).¹

Marina Cavalli
Università degli Studi di Milano
marina.cavalli@unimi.it

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BOND 1981 : Euripides, *Heracles*, Introduction and Commentary by Godfrey W. Bond, Oxford, Clarendon Press, 1981.
- CAILLOIS 2000: Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Torino, Bompiani, 2000 (I ed. 1981).
- FINGLASS 2007 : Sophocles, *Electra*, Edited with Introduction and Commentary by Patrick J. Finglass, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.
- FRAENKEL 1950 : Aeschylus, *Agamemnon*, Edited with a Commentary by Eduard Fraenkel, 3 voll., Oxford, Clarendon Press, 1950.
- HUIZINGA 2002 : Johan Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (I ed. 1946).
- JEBB 1962 : Sophocles, *The Plays and Fragments*, Critical Notes, Commentary, and Translation in English Prose by Sir Richard Claverhouse Jebb, Part VI. *The Electra*, Amsterdam, Servio-Publishers, 1962 (reprinted by arrangement with the Cambridge University Press).
- LEE 1997 : Euripides, *Ion*, Introduction, Translation and Commentary by Kevin Hargreaves Lee, Warminster, Aris & Phillips, 1997 (I ed. Oxford, OCT, 1981).
- NARRO 2010 : Angel Narro, *Lo scontro tra formazione classica e pensiero cristiano: la Vita e miracoli di Santa Tecla*, «Graeco-latina Brunensia» 15.2 (2010), pp. 127-138.

¹ In Sofocle, Agamennone entra nell'*alsos* solo per divertirsi (*paizon*): JEBB 1962, p. 83 (nel commento al v. 567), intende «amusing himself», «taking his pleasure», e aggiunge «The allusion is to the pursuit of game, though *paizo* had no definitely technical sense like that of our word 'sport'», indicando poi casi di associazione del verbo alla caccia (*Od.*, 6, 104 ss.; *Plut.*, *Alex.*, 23, già rilevato da Dindorf). A questi paralleli FINGLASS 2007, p. 269, aggiunge Eur., *Bacc.*, vv. 866-867; *Ar.*, *Ran.*, vv. 442-443.